

# Esperto Universitario Gestione e Marketing degli eSports

Approvato dall'NBA





## Esperto Universitario Gestione e Marketing degli eSports

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: [www.techtute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-gestione-marketing-esports](http://www.techtute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-gestione-marketing-esports)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Direzione del corso

---

*pag. 12*

04

Struttura e contenuti

---

*pag. 16*

05

Metodologia

---

*pag. 20*

06

Titolo

---

*pag. 28*

# 01

# Presentazione

Gli *eSports* sono probabilmente i videogiochi più famosi del momento. Si tratta di competizioni online a cui chiunque può partecipare, con temi e obiettivi diversi. Le aziende del settore cercano di sviluppare giochi di questo tipo e di lanciarli con potenti campagne di marketing e attenti processi di posizionamento per raggiungere il maggior numero possibile di giocatori. Questi sono due dei compiti che gli studenti impareranno a svolgere in questo programma sotto la supervisione di esperti del mondo dei giochi online. Il tutto con la comodità di studiare da casa senza dover spostarsi o rispettare un orario.





“

*Diventerai un esperto in un settore emergente, che si evolve giorno per giorno ad una velocità vertiginosa. Grazie a differenti competenze di gestione e di marketing, potrai raggiungere i tuoi obiettivi”*

I tempi cambiano e con essi il modo in cui viviamo lo sport. Con l'avvento dei videogiochi, è nato un nuovo tipo di sport, denominato: *eSports*. Sono caratterizzati da competizioni online in diverse categorie, che vanno dalle partite in gruppi di amici ai campionati giocati da professionisti di tutto il mondo. Si tratta di un settore ancora vergine, dato che il primo *e-Sport* della storia risale al 1972, quindi l'universo da esplorare è ancora molto vasto.

Di conseguenza, sempre più aziende di videogiochi investono in questa modalità. In effetti, esistono persino tornei in cui migliaia di persone si riuniscono per giocare e guardare le competizioni di *eSports*. Il numero di giocatori cresce ogni giorno, portando alla creazione e all'ampliamento del catalogo di questo tipo di competizioni digitali. Offrire una buona campagna di marketing per pubblicizzare il videogioco o analizzare correttamente il suo contesto economico sono punti chiave che gli studenti impareranno a sviluppare durante questo Esperto Universitario.

Nel corso di un programma che riunisce gli aspetti chiave di una strategia di gestione e marketing degli *eSports*, lo studente acquisirà le conoscenze necessarie a destreggiarsi in un ambiente di lavoro favorevole. Il team di docenti di questo corso ha sviluppato 3 moduli che contengono gli aspetti più importanti di questo settore dei videogiochi. Inoltre, saranno sempre a disposizione degli studenti per aiutarli a risolvere eventuali difficoltà che potrebbero sorgere durante il percorso di studi.

A volte, conciliare gli impegni di lavoro, la vita privata e gli studi non è un compito facile. Ration per cui TECH offre una modalità totalmente online, in modo che lo studente abbia l'opportunità di organizzare il proprio tempo nel modo a lui più congeniale. Vale la pena far notare che questa università è all'avanguardia nelle tecniche di studio e apprendimento più innovative del mercato, come il *Relearning*.

Questo **Esperto Universitario in Gestione e Marketing degli esports** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in materia di Marketing per *eSports*
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici con cui è possibile effettuare un'autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto e lavori di riflessione individuale
- ◆ Disponibilità di accesso ai contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o portatile con una connessione internet



*Gli eSport o cybersport sono competizioni multiplayer a cui possono partecipare sia giocatori amatoriali che professionisti”*

“

*Overwatch o CounterStrike: Global Offensive sono esempi dei diversi tipi di eSport esistenti. Tutti con temi diversi e per tutti i gusti”*

*Studia le competizioni e gli eventi eSports comodamente da casa tua grazie alla nostra metodologia 100% online.*

*Mettiti a capo della gestione e della pubblicità degli eSport che vantano un numero di competizioni e di spettatori pari a quello di uno sport tradizionale.*

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti del settore, nonché specialisti riconosciuti appartenenti a società e università prestigiose, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.



# 02

## Obiettivi

Gli obiettivi di questo Esperto Universitario sono chiari. Grazie al loro conseguimento, lo studente acquisirà le abilità necessarie a svolgere una serie di competenze nell'ambito della Gestione e del Marketing degli *eSports* nelle aziende di videogiochi. Per questo motivo, TECH si è concentrata sui punti più rilevanti, senza tralasciare il minimo dettaglio.





“

*Conosci il funzionamento degli eSport e impara a sviluppare le tecniche più innovative di Gaming Marketing per ottenere grandi risultati pari a quelli di progetti come FIFA o League of Legends”*



## Obiettivi generali

---

- ◆ Conoscere a fondo e ideare progetti di videogiochi
- ◆ Conoscere a fondo le tecnologie emergenti e le innovazioni del settore
- ◆ Elaborare strategie orientate al videogioco
- ◆ Imparare in dettaglio come sviluppare strategie di marketing e di vendita
- ◆ Conoscere a fondo l'impatto sulla gestione dei progetti e sulla leadership dei team

“

*Impara tutti i dettagli della gestione di un'azienda e mettili in pratica nella tua futura carriera, dalle competenze commerciali al lavoro fianco a fianco con l'Inbound Marketing”*





## Obiettivi specifici

---

### **Modulo 1. Gestione degli eSports**

- ◆ Conoscere a fondo e approfondire l'intero sotto-ecosistema degli eSports, sia i suoi protagonisti che i modelli di business, per poter sfruttare questo mercato

### **Modulo 2. Marketing Digitale e Trasformazione Digitale dei Videogiochi**

- ◆ Identificare e saper approfondire tutte le discipline e le tecniche di *Gaming Marketing* che permettono di incrementare i modelli di business nell'industria dei videogiochi

### **Modulo 3. Strategia nelle Aziende Digitali e Videoludiche**

- ◆ Comprendere il contesto e le componenti della strategia aziendale con particolare attenzione all'industria dei videogiochi

# 03 Direzione del corso

Disporre di professionisti che sviluppino un piano educativo di qualità per l'apprendimento degli studenti è possibile. Per questo motivo, TECH si avvale di un personale docente altamente professionale per incorporare nel programma di studi tutte le conoscenze e le competenze relative agli eSports all'interno di un'azienda di videogiochi.





“

*Lasciati guidare da docenti che ti insegneranno i trucchi per lo sviluppo degli eSports, nonché le azioni pertinenti per aumentarne i benefici”*

## Direzione



### **Dott. Moreno Campos, Daniel**

- Chief Operations Officer presso Marshals
- Project Manager Officer presso Sum - The Sales Intelligence Company
- Content Manager presso GroupM (WPP)
- Docente presso Boluda.com
- Docente presso Edix (UNIR)
- Docente associato presso ESIC Business & Marketing School
- Master in Innovazione e Trasformazione Digitale, Comunicazione Digitale e Contenuti Multimediali all'Università MSMK
- Product Owner Certification



# 04

## Struttura e contenuti

In questo Esperto Universitario è possibile trovare un ampio e completo programma che possiede diversi concetti applicati alla Gestione e al Marketing degli *eSports*. A partire da una corretta gestione degli *eSports*, passando per il marketing dei prodotti e finendo con la strategia commerciale. Questi 3 moduli preparano lo studente a vivere un'avventura professionale in cui raggiungerà tutti gli obiettivi. Va notato che ogni modulo è sviluppato da professionisti con una vasta esperienza in questo campo che hanno progettato contenuti di qualità per questo programma.





“

*Gli eSport sono una forma  
innovativa di sport, noti anche  
come sport elettronici”*

## Modulo 1. Gestione degli eSports

- 1.1. L'industria degli eSports
  - 1.1.1. eSports
  - 1.1.2. Soggetti del settore eSports
  - 1.1.3. Il modello di business e il mercato degli eSports
- 1.2. Gestione dei club di eSports
  - 1.2.1. L'importanza dei club negli eSports
  - 1.2.2. Creazione di club
  - 1.2.3. Amministrazione e gestione di club di eSports
- 1.3. La relazione eGamers
  - 1.3.1. Il ruolo del giocatore
  - 1.3.2. Capacità e competenze del giocatore
  - 1.3.3. I giocatori come ambasciatori del marchio
- 1.4. Competizioni ed eventi
  - 1.4.1. Il *Delivery* negli eSports: competizioni ed eventi
  - 1.4.2. La gestione dell'evento e dei campionati
  - 1.4.3. Principali campionati locali, regionali, nazionali e mondiali
- 1.5. Gestione delle sponsorizzazioni negli eSports
  - 1.5.1. Gestione delle sponsorizzazioni negli eSports
  - 1.5.2. Tipi di sponsorizzazione negli eSports
  - 1.5.3. Il contratto di sponsorizzazione degli eSports
- 1.6. Gestione della pubblicità negli eSports
  - 1.6.1. *Advergaming*: un nuovo formato pubblicitario
  - 1.6.2. Il *Branded Content* negli eSports
  - 1.6.3. Gli eSports come strategia di comunicazione
- 1.7. Marketing nella gestione degli eSports
  - 1.7.1. La gestione degli *Owned Media*
  - 1.7.2. La gestione dei *Paid Media*
  - 1.7.3. Un focus speciale sui *Social Media*
- 1.8. *Influencer Marketing*
  - 1.8.1. Marketing *Influencer*
  - 1.8.2. La gestione del pubblico di riferimento e il suo impatto sugli eSports
  - 1.8.3. Modelli di business nell'*influencer Marketing*

- 1.9. *Merchant*
  - 1.9.1. Vendita di servizi e prodotti associati
  - 1.9.2. Il *Merchandising*
  - 1.9.3. E-commerce e *Marketplace*
- 1.10. Parametri e KPI degli eSports
  - 1.10.1. Parametri
  - 1.10.2. KPI per i progressi e il successo
  - 1.10.3. Mappa strategica degli obiettivi e degli indicatori

## Modulo 2. Marketing digitale e trasformazione digitale dei videogiochi

- 2.1. Strategia in Marketing Digitale
  - 2.1.1. *Customer Centric*
  - 2.1.2. *Customer Journey e Funnel* di Marketing
  - 2.1.3. Progettazione e creazione di un piano di Digital Marketing
- 2.2. Asset digitali
  - 2.2.1. Architettura e Web Design
  - 2.2.2. Esperienza Utente-CX
  - 2.2.3. *Mobile Marketing*
- 2.3. Media digitali
  - 2.3.1. Strategia e pianificazione dei Media
  - 2.3.2. *Display* e programmazione pubblicitaria
  - 2.3.3. Digital TV
- 2.4. *Search*
  - 2.4.1. Sviluppo e implementazione di una Strategia *Search*
  - 2.4.2. SEO
  - 2.4.3. SEM
- 2.5. *Social Media*
  - 2.5.1. Progettazione, pianificazione e analisi di una strategia per i *social media*
  - 2.5.2. Tecniche di marketing di tipo orizzontale sui *social media*
  - 2.5.3. Tecniche di marketing di tipo verticale sui *social media*
- 2.6. Inbound marketing
  - 2.6.1. *Funnel* dell' *Inbound Marketing*
  - 2.6.2. Generazione di *Content Marketing*
  - 2.6.3. Creazione e gestione di *Leads*

- 2.7. *Account Based Marketing*
    - 2.7.1. Strategia di marketing B2B
    - 2.7.2. *Decision Maker* e mappa dei contatti
    - 2.7.3. Piano di *Account Based Marketing*
  - 2.8. *Email Marketing e Landing Pages*
    - 2.8.1. Caratteristiche dell' *Email Marketing*
    - 2.8.2. Creatività e *Landing Pages*
    - 2.8.3. Campagne e azioni di *Email Marketing*
  - 2.9. Automatizzazione del Marketing
    - 2.9.1. *Marketing Automation*
    - 2.9.2. *Big Data* e AI applicati al Marketing
    - 2.9.3. Principali soluzioni di *Marketing Automation*
  - 2.10. Parametri, KPI e ROI
    - 2.10.1. Parametri chiave e KPI per il Marketing Digitale
    - 2.10.2. Soluzioni e strumenti di misura
    - 2.10.3. Calcolo e monitoraggio del ROI
- Modulo 3. Strategia nelle Aziende Digitali e Videoludiche**
- 3.1. Aziende Digitali e Videoludiche
    - 3.1.1. Componenti della strategia
    - 3.1.2. Ecosistema digitale e videoludico
    - 3.1.3. Posizionamento strategico
  - 3.2. Il Processo Strategico
    - 3.2.1. Analisi strategica
    - 3.2.2. Selezione delle alternative strategiche
    - 3.2.3. Attuazione della strategia
  - 3.3. Analisi strategica
    - 3.3.1. Interna
    - 3.3.2. Esterna
    - 3.3.3. Matrice SWOT e CAME
  - 3.4. Analisi del Settore Videoludico
    - 3.4.1. Modello delle 5 forze di Porter
    - 3.4.2. Analisi PESTEL
    - 3.4.3. Segmentazione Settoriale
  - 3.5. Analisi del posizionamento competitivo
    - 3.5.1. Creare e monetizzare il valore strategico
    - 3.5.2. Ricerca di una nicchia vs Segmentazione del mercato
    - 3.5.3. Sostenibilità del posizionamento competitivo
  - 3.6. Analisi del contesto economico
    - 3.6.1. Globalizzazione e internazionalizzazione
    - 3.6.2. Investimento e risparmio
    - 3.6.3. Indicatori di produzione, produttività e occupazione
  - 3.7. Direzione strategica
    - 3.7.1. Un quadro di riferimento per l'analisi della strategia
    - 3.7.2. Analisi dell'ambiente, delle risorse e delle capacità del settore
    - 3.7.3. Attuazione della strategia
  - 3.8. Formulare la strategia
    - 3.8.1. Strategie aziendali
    - 3.8.2. Strategie generiche
    - 3.8.3. Strategie per il cliente
  - 3.9. Implementazione della strategia
    - 3.9.1. Pianificazione strategica
    - 3.9.2. Comunicazione e schema di partecipazione aziendale
    - 3.9.3. Gestione del cambiamento
  - 3.10. I Nuovi Business strategici
    - 3.10.1. Gli oceani blu
    - 3.10.2. L'esaurimento dei miglioramenti crescenti nella curva del valore
    - 3.10.3. Attività a costo marginale zero



*In questo programma troverai gli aspetti chiave della gestione e del Marketing degli eSports che faranno crescere l'azienda di videogiochi in cui intraprenderai la tua carriera"*

05

# Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.





“

*Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”*

## Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

*Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali di tutto il mondo”*



*Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.*



*Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.*

## Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“

*Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera”*

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori business school del mondo da quando esistono. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

Questa è la domanda con cui ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, ti confronterai con diversi casi reali. Dovrai integrare tutte le tue conoscenze, fare ricerche, argomentare e difendere le tue idee e decisioni.

## Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

*Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.*

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.





Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

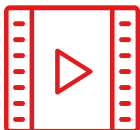
*Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.*

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



#### Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



#### Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



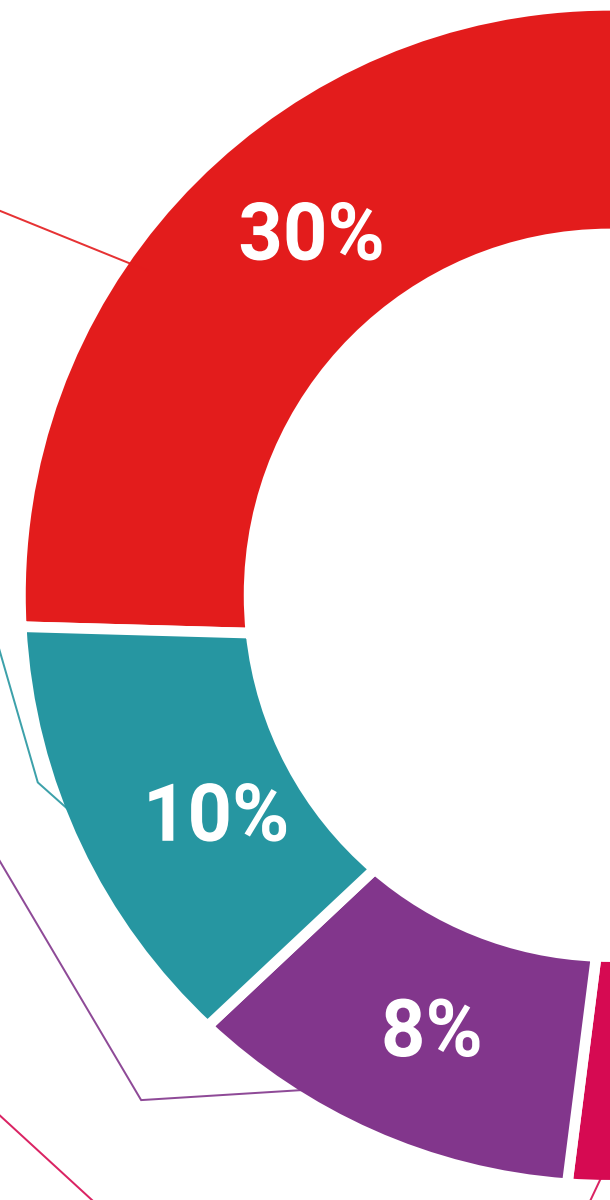
#### Pratiche di competenze e competenze

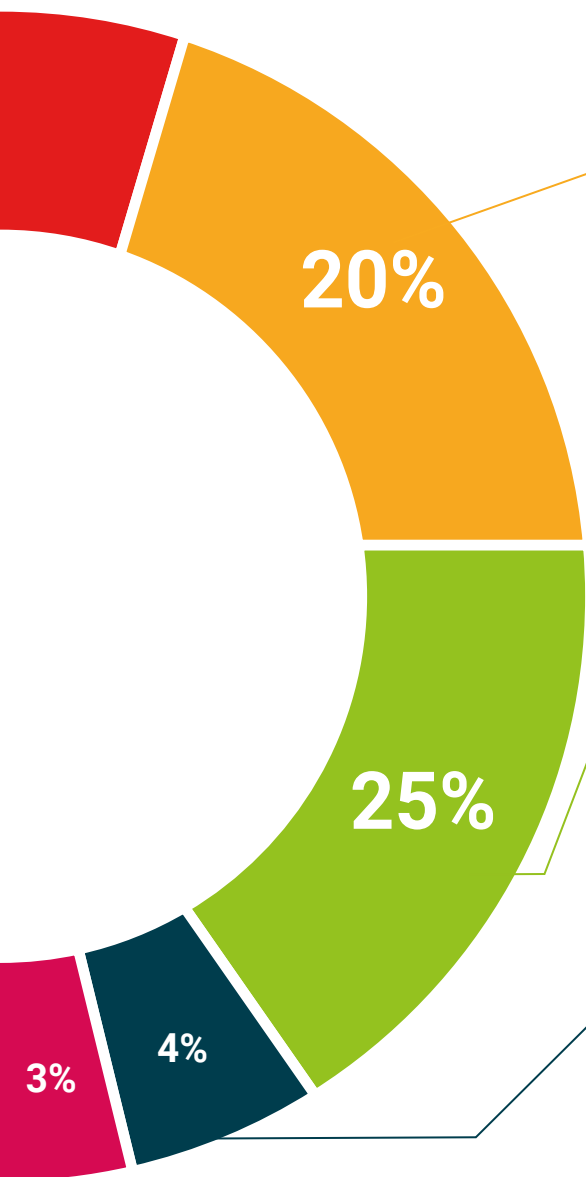
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



#### Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





#### Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



#### Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



#### Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



# 06 Titolo

L'Esperto Universitario in Gestione e Marketing degli eSports garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

*Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”*

Questo **Esperto Universitario in Gestione e Marketing degli eSports** possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata\* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nell'Esperto Universitario, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Esperto Universitario in Gestione e Marketing degli eSports**

N° Ore Ufficiali **450 o.**

Approvato dall'**NBA**



\*Apostille dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro  
salute fiducia persone  
educazione informazione tutor  
garanzia accreditamento insegnamento  
istituzioni tecnologia apprendimento  
comunità impegno  
attenzione personalizzata innovazione  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingue

**tech** università  
tecnologica

**Esperto Universitario**  
Gestione e Marketing  
degli eSports

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

# Esperto Universitario Gestione e Marketing degli eSports

Approvato dall'NBA



**tech** università  
tecnologica